COLLASE
Creative of Learning Students Elementary Education
Journal of Elementary Education E-ISSN: 2614-4093
Volume 09 Number 05, September, 2026 P-ISSN: 2614-4085

Pengembangan media video animasi berbantuan canva menggunakan model *contextual teaching and learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas III sekolah dasar

Tiara Lestari[1], Indah Puspita Sari[2], Muhammad Ghiyats Ristiana[3]

[1,2,3] IKIP Siliwangi, Cimahi, indonesia.

[1] tialesa11@gmail.com [2] indah@ikipsiliwangi.ac.id, [3] mgristiana@ikipsiliwangi.ac.id

Abstract
The limited utilization of learning media and the low critical thinking skills of students are the main issues underlying this study. One alternative to address these problems is to provide engaging learning media while implementing a student-centered learning model. This study aims to determine the development process, feasibility, and effectiveness of Canva-assisted animated video media integrated with the Contextual Teaching and Learning (CTL) model in improving students' critical thinking skills. This study employed a Research and Development (R&D) method based on the Borg and Gall development model, which was simplified into seven stages. The subjects of this study consisted of 50 third-grade elementary school students. The data were analyzed using both qualitative and quantitative approaches. Qualitative data were obtained through observations and feedback from validators, while quantitative data were collected through critical thinking ability tests, expert validation sheets, and needs analysis questionnaires. The results showed that the Canva-assisted animated video media using the CTL model obtained validation percentages of 79% and 100%, categorized as highly feasible based on assessments from material experts, media experts, and classroom teachers. Therefore, the developed animated video media was considered highly feasible for use as supporting media in the learning process. Further research is expected to develop similar learning media for more advanced materials and higher educational levels, as well as incorporate more innovative and engaging features..

Keywords: Animated Video Media, Contextual Teaching and Learning, Critical Thinking Skills.

Abstrak
Rendahnya pemanfaatan media pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis peserta didik menjadi permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah menghadirkan media pembelajaran yang menarik dengan menerapkan model pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, tingkat kelayakan, serta efektivitas media video animasi berbantuan Canva dengan penerapan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan mengacu pada model pengembangan Borg dan Gall yang disederhanakan menjadi tujuh tahapan. Subjek penelitian terdiri atas 50 peserta didik kelas III sekolah dasar. Data penelitian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi serta masukan dari validator, sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui tes kemampuan berpikir kritis, lembar validasi ahli, dan angket analisis kebutuhan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi berbantuan Canva dengan model CTL memperoleh persentase validasi sebesar 79% dan 100% dengan kategori sangat layak berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan guru kelas. Berdasarkan hasil tersebut, media video animasi yang dikembangkan dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran serupa pada materi dan jenjang pendidikan yang lebih tinggi serta dilengkapi dengan fitur yang lebih inovatif dan menarik.

Kata Kunci: Media Video Animasi, *Contextual Teaching and Learning*, Kemampuan Berpikir Kritis.

Journal of Elementary Education E-ISSN: 2614-4093
Volume 09 Number 05, September, 2026 P-ISSN: 2614-4085

1. Pendahuluan

Abad sekarang perkembangan semua bidang berkembang semakin pesat sehingga bidang pendidikan merasakan upaya perkembangannya. Pemerintah menjelaskan mengenai pendidikan yang dicantumkan dalam perundang-undangan No 20 tahun 2003 dijelaskan bahwa pendidikan itu merupakan proses dengan unsur kesengajaan yang terencana bertujuan untuk meningkatkan keterampilan yang tertanam dalam diri seseorang (Ratnaningrum, 2022). Pada proses pembelajaran diperlukan kolaborasi yang terjalin baik antara para warga sekolah karena pada setiap kegiatan mengajar diperlukan sebuah media yang baik dalam menyampaikan materi ajar yang selaras terhadap tujuan perkembangan abad sekarang yakni memerlukan pengembangan secara teknologi. Selain berperan untuk menyampaikan materi pelajaran juga berperan sebagai fasilitator yang dituntut untuk membantu siswa dalam mengembangkan setiap kemampuan yang berpotensi pada abad-21. Salah satu contoh kemampuan yang beperan penting dalam menghadapi setiap tantangan tersebut adalah berpikir kritis, alasannya karena kemampuan ini diarahkan pada pernyelesaian masalah bersifat masuk akal serta rasional (Mukarromah & Andriana, 2022).

Suatu proses atau cara berpikir aktif serta dapat menggali semua kebenaran berdasarkan fakta inilah yang dinamakan dengan kemampuan berpikir kritis. Idealnya, berpikir kritis memuat tanda seperti mencari jawaban dari pertanyaan, memberikan alasan yang masuk akal, mencari informasi secara tepat, menggunakan sumber yang benar, serta memiliki pikiran yang terbuka (Dwi Mudiawati, 2020). Namun di lapangan, masalah terkait kemampuan ini di Indonesia masih sangat mengkhawatirkan. Salah satu program penilaian kualitas pendidikan internasional, yaitu PISA yang menganalisis serta menilai bahwasannya hasil data menunjukkan bahwa hanya sekitar 18,92% siswa yang mampu mencapai semua indikator berpikir kritis, sedangkan sebagian besar siswa masih merasakan kesusahan dalam penyelesaian masalah berkaitan dengan indikator kritis seperti mengevaluasi dan membuat kesimpulan ini membuktikan bahwa kemampuan tersebut masuk kategori rendah (Wulandari & Warmi, 2022). Selain itu, berdasarkan hasil pengamatan di salah satu SDN daerah Cihampelas, Kabupaten Bandung Barat, terlihat bahwa siswa SD, khususnya kelas III, belum bisa berpikir kritis secara penuh seperti yang seharusnya. Terlihat pada ketidakberanian mereka dalam menyampaikan persoalan yang kritis terhadap materi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Ditemukan juga sebagian permasalahan seperti minimnya penggunaan alat bantu pembelajaran dalam proses mengajarnya. Banyak dari mereka hanya mengajar dengan buku paket dan metode ceramah saja. Penggunaan media pembelajaran yang kurang, pendekatan belajar yang berpusat pada guru, serta metode mengajar berupa ceramah membuat proses belajar terasa membosankan. Hal ini membuat siswa tidak memiliki semangat dalam menerima materi, sehingga hasil belajarnya tidak maksimal dan kurang memuaskan. Berdasar dengan temuan tersebut membuktikan bahwasannya diperlukan upaya untuk meningkatkan kemampuan tersebut dengan menggunakan alat bantu ajar yang sesuai dengan kebutuhan, serta menerapkan metode ajar yang lebih baik.

Upaya yang dapat membantu mereka dalam meningkatkan kemampuan ini yaitu dengan menerapkan model atau gaya belajar sesuai dengan kegiatan dan keseharian mereka yakni dengan menggunakan gaya pembelajaran yang berbasis CTL. Kismatun (2021) mengungkapkan bahwa model ini merupakan salah satu pendekatan mengaitkan materi ajar dengan kegiatan nyata. Namun, keberhasilan untuk menerapkan model kontekstual bergantung pada sesuai tidaknya dengan karakteristik siswa. dalam Trisiana et al., (2020) dijelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang dimanfaatkan para pengajar untuk memberikan materi pada siswa bertujuan supaya materi tersebut bisa tersampaikan dengan maksimal.

Berdasarkan perkembangannya media berbasis digital dapat dipergunakan guru dalam menyampaikan materi karena akses yang mudah. Sekarang telah hadir media-media interaktif berbasis digital yang bisa dimanfaatkan oleh para pengajar. Salah satu aplikasi atau situs web bertujuan untuk meminimalisir pekerjaan pengajar untuk membuat media pembelajaran yaitu *canva*. Menurut Putri Diana (2021), aplikasi ini merupakan sebuah aplikasi atau situs web online yang hadir untuk membantu pengajar menciptakan media ajar. Dengan bantuan aplikasi ini, diharapkan busa menghasilkan solusi bagi pengajar untuk menyusun alat penunjang belajar dengan akurat bagi siswanya, sehingga menerima

Journal of Elementary Education E-ISSN: 2614-4093
Volume 09 Number 05, September, 2026 P-ISSN: 2614-4085

materi yang disampaikan dengan baik. Karakteristik media yang baik mencakup unsur suara, gerak, dan gambar. Salah satu bentuk yang sesuai dengan kriteria tersebut adalah video animasi. Video animasi adalah alat penyampaian informasi berbentuk audiovisual, yaitu tampilan berupa karakter animasi yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran. Alat ini bertujuan agar anak lebih aktif dalam mencari dan menggali informasi selama proses pembelajaran (Irawan et al., 2023). Harapannya media ini bisa dipergunakan untuk menyampaikan konsep materi yang memerlukan penjelasan secara rinci dapat disampaikan secara lebih efektif dan menarik, karena dalam video tersebut ditampilkan berbagai karakter animasi yang disenangi oleh anak-anak.

Penelitian-penelitian sebelumnya berkaitan pengembangan video animasi ini meliputi Septi et al., (2022) “Pengembangan video pembelajaran digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis”. Retno Wati & Wasono, (2025) “Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis powtoon dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar”. Namun berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Setiawan dan Pelita Bangsa (2024) "Pengembangan Media ULTIMA (Ular Tangga Matematika) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran Matematika Kelas 4 Sekolah Dasar." Sehingga penelitian ini memiliki tingkat keunggulan dengan mengintegrasikan model pembelajaran *contextual teaching and learning* ke dalam media video animasi dengan bantuan Canva, setiap tahapan dalam video pembelajaran dirancang sesuai dengan komponen dari model CTL, bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. kebaruan dari penelitian ini adalah alat atau media yang digunakan bukan hanya sebagai penyampai materi namun kegiatan menarik yang disisipkan indikator kritis. Media ini dirancang dengan menyajikan masalah kontekstual, kegiatan eksplorasi, serta pertanyaan pemantik yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III SD.

Berdasarkan uraian, penelitian ini memiliki tujuan untuk memperoleh pemahaman tentang proses pengembangan, kelayakan, serta efektivitas media video animasi berbantuan *canva*, dengan menerapkan model pembelajaran *contextual teaching and learning*, dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas III sekolah dasar.

2. Metode

Lokasi penelitian dilaksanakan di SDN Sukasari terletak Jl. Cihampelas, KBB. Subjek penelitian terdiri dari 50 siswa yang tergabung dalam kelas III, khususnya dari kelas III A dan III B. Berpikir kritis memuat 5 indikator diantaranya: interpretasi, keterampilan dasar, menyimpulkan sebuah informasi, memberikan penjelasan keberlanjutan, serta penggunaan *strategy and tactic*. Pelaksanaan penelitian didukung oleh metode pengembangan dan penelitian (RND). Metode ini bermakna sebuah tahapan pendekatan penelitian dalam pengembangan produk serta mengukur sejauh mana produk tersebut dapat mencapai tujuannya, seperti yang dikemukakan oleh Fayrus et al.,(2022). Produk yang dikembangkan merupakan sebuah media video berbentuk animasi serta penggunaan *canva* sebagai alat bantu pembuatan, dengan menerapkan model CTL. Model RND yang digunakan adalah model *Borg and Gall*. Berdasarkan pernyataan *Borg and Gall* (dalam Yuliani et al., 2021), dianjurkan untuk membatasi langkah-langkah yang diterapkan dalam penelitian tersebut. Oleh karena itu, peneliti mengikuti tujuh tahapan, meskipun hanya sampai pada uji coba produk, yaitu 1. masalah yang ditemukan, 2. Pengumpulan Data, 3. Desain produk, (4) validasi desain, (5) uji coba pemakaian, (6) revisi produk, (7) pengujian produk.

Instrumenyang dikembangkan dan digunakan adalah:

1. Observasi dan angket analisis kebutuhan.
2. Lembar validasi para validator
3. Lembar tes berpikir kritis.

Teknik analisis data :

1. Data kuantitatif didapatkan berdasarkan hasil validasi para validator, jawaban siswa dalam angket respon, serta hasil tes kemampuan berpikir kritis, kemudian dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif. Analisis dilakukan dengan menghitung rata-rata skor serta persentase guna menentukan tingkat ke layakan produk yang dikembangkan tersebut (Dwi Mudiawati, 2020).
2. Analisis data kualitatif

Journal of Elementary Education E-ISSN: 2614-4093
Volume 09 Number 05, September, 2026 P-ISSN: 2614-4085

Didapatkan melalui hasil pengamatan, interaksi, serta masukan dari para validator. Untuk melihat kualitas produk yang dihasilkan, serta masukan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas produk (Dwi Mudiawati, 2020).

3. Hasil dan diskusi

3.1. Hasil

3.1.1. Proses pembuatan video animasi yang dikembangkan melalui aplikasi *Canva* berdasarkan model pembelajaran kontekstual (CTL)

Proses pertama yang dilakukan adalah menganalisis kegiatan disekolah serta mengumpulkan data yang dibutuhkan penelitian, seperti hasil wawancara dan observasi. Dilapangan ditemukan bahwa siswa belum sepenuhnya memiliki kemampuan berpikir kritis ditandai dengan kurangnya pemahaman mereka terhadap kemampuan tersebut seperti kegiatan pembelajaran *teacher center*. Ditemukan juga bahwa, penggunaan alat dan gaya pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum cukup memadai. Selain tahap penelitian dan pengumpulan data awal, proses pengembangan media ini dilakukan melalui 7 tahapan yang diajukan oleh Borg dan Gall. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti berencana mengembangkan media video animasi melalui *canva* yang menggabungkan sintaks pendekatan CTL dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis.



Gambar 1. Tampilan Media

3.1.2. Proses pengujian kelayakan pada video berbentuk animasi.

Peneliti melakukan pengujian kelayakan dengan perolehan data uji coba kuesioner produk kepada para validator.

Berdasarkan hasil pengujian kuesioner produk, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Perolehan Data Valid Dari Para Validator

Validator	Poin yang Diperoleh	Poin Maximal	Persentase	Kategori	Saran
Ahli media	38	48	79%	Sangat layak	Dapat dipergunakan sesuai kebutuhan dilapangan
Ahli materi	56	56	100 %	Sangat layak	Materi tidak kontekstual
Guru kelas	38	48	79%	Sangat layak	Sudah sesuai kebutuhan

Hasil pengujian validator ahli media dan guru rata-rata skor perolehan sebesar 79%, sedangkan dari ahli materi memperoleh sebesar 100 % perolehan data dari ketiga validator masuk kriteria"sangat layak". data dari pengujian dari validator materi memperoleh saran untuk memperbaiki materi pada video karena materi tersebut belum sesuai dengan konsep kontekstual, sehingga peneliti melakukan perbaikan pada konsep materi merubah dari materi penjumlahan uang menggunakan materi penjumlahan lego.

Hasil dari ketiga validator mendapatkan respon yang sangat layak maka media yang dikembangkan dapat dipergunakan sesuai kebutuhan penelitian pada tempat penelitian. Adapun hasil revisi produk media video animasi sebagai berikut.

Journal of Elementary Education E-ISSN: 2614-4093
Volume 09 Number 05, September, 2026 P-ISSN: 2614-4085



Gambar 2. Materi Uang



Gambar 3. Materi Lego

3.1.3. Keefektifan produk.

Untuk melihat hasil keefektifan media tersebut, peneliti mengolah data selama kegiatan meneliti. Berikut merupakan analisis olah data yang telah dilakukan diantaranya :

a. Uji Normalitas

Uji normalitas di olah melalui aplikasi Spss pengujian dilakukan untuk melihat hasil data termasuk kedalam kategori normal atau tidak. Pengujian data disesuaikan dengan hasil Shapiro-Wilk karena data yang di oleh kurang dari 50 responden, data terdistribusi normal apabila hasil sig. > 0,05, sedangkan sig. < 0,05, maka distribusi tidak normal (Al Fatih et al., 2026).

Tabel 2. perolehan data pada setiap pengujian

Tests of Normality

	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	Terbatas	.248	8	.161	.894	8	.257
	Luas	.194	21	.038	.932	21	.151
	Produk	.181	21	.071	.909	21	.053
postest	Terbatas	.308	8	.024	.881	8	.191
	Luas	.251	21	.001	.913	21	.063
	Produk	.154	21	.200*	.910	21	.054

Nilai sig dari uji Shapiro-Wilk diperoleh sebagai berikut :

1) Data uji terbatas menunjukkan nilai pretest sebesar 0,25 dan hasil postest sebesar 0,19 > 0,05 data normal.
2) Data uji coba luas hasil pretest diperoleh sebesar 0,15 sedangkan postest sebesar 0,06 > 0,05 maka data normal.
3) Data uji coba produk hasil pretest diperoleh sebesar 0,05 sedangkan postest juga sebesar 0,05 > 0,05 maka data normal.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ketiga uji nilai sig nya > 0,05 ketiganya masuk dalam kategori normal.

b. Uji Paired Sample Test.

Domo Pranowo Kuswandono, (2022) menjelaskan bahwa pedoman pengambilan keputusan dalam uji paired sample t-test berdasarkan aturan berikut:

1) Apabila perolehan Sig.(2-tailed) < 0,05 H0 ditolak dan Ha diterima.
2) Apabila Sig.(2-tailed) > 0,05 maka H0 diterima dan Ha ditolak.

Keterangan :

H0 = tidak ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest dan postest artinya media yang telah sampaikan pada pembelajaran tidak memiliki pengaruh pada siswa.

Ha = terdapat perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest dan postest, sehingga media yang disampaikan pada pembelajaran memiliki pengaruh pada hasil siswa.

Journal of Elementary Education E-ISSN: 2614-4093
Volume 09 Number 05, September, 2026 P-ISSN: 2614-4085

Tabel 3. Hasil Pengolahan Data

Paired Samples Test								
		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
pair 1	pretest terbatas – posttest terbatas	-34.000	15.118	5.345	-46.639	-21.360	-6.361	7	.000
pair 1	pretest_luas – postest_luas	-31.428	10.828	2.362	-36.357	-26.499	-13.300	20	.000
pair 1	pretest_produk - postest_ produk	-28.000	9.633	2.102	-32.385	-23.615	-13.320	20	.000

Hasil pengolahan pada uji paired test diatas menunjukan bahwa nilai Sig.(2-tailed) pada ketiga uji diperoleh 0,00 < 0,05.

Dengan demikian, H0 ditolak dan Ha diterima artinya terdapat perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest dan postest pada ketiga uji sehingga media yang peneliti kembangkan dan telah diujikan memiliki pengaruh pada hasil kegiatan belajar siswa dikelas.

c. Uji N-Gain

N-Gain adalah rata-rata dari setiap produk yang dikembangkan, dengan tujuan untuk menilai sejauh mana suatu produk mampu meningkatkan kemampuan tertentu. Untuk mengevaluasi efektivitas N-Gain, diperlukan kategori yang sesuai berdasarkan tabel kategori efektivitas N-Gain (Guntara, 2021):

Tabel 4. Hasil data Rata-Rata

Descriptives				
	Kelompok		Statistic	Std. Error
ngain_persen	terbatas	Mean	66.69	7.398
	Luas	Mean	62.41	3.743
	Produk	Mean	57.35	3.135

Berdasarkan tabel descriptive diatas menunjukan bahwa mean dari uji terbatas sebesar 66,6%, *mean* uji luas diperoleh 62,4% dan *mean* uji produk diperoleh 57,3%. Dari ketiga *mean*, disimpulkan bahwa video animasi yang peneliti hasilkan masuk kategori cukup efektif untuk digunakan sebagai media bantu guru dalam melaksanakan pembelajaran.

d. Hasil respon siswa.

Berikut merupakan tabel hasil pengolahan data pada pengujian respon siswa terhadap media video.

Tabel 5. Persentase Hasil Angket Respon Siswa

Indikator	Uji terbatas				Uji luas				Uji produk			
	SS	S	TS	STS	SS	S	TS	STS	SS	S	TS	STS
Bahasa	36%	64%	-	-	55%	45%	-	-	70%	30%	-	-
Tampilan	13%	87%	-	-	60%	40%	-	-	60%	40%	-	-
Ketertkaitan dengan kemampuan berpikir kritis	-	100%	-	-	33%	67%	-	-	56%	44%	-	-

Journal of Elementary Education E-ISSN: 2614-4093
Volume 09 Number 05, September, 2026 P-ISSN: 2614-4085

Indikator	Uji terbatas				Uji luas				Uji produk			
	SS	S	TS	STS	SS	S	TS	STS	SS	S	TS	STS
Keterkaitan dengan materi	-	100%	-	-	-	100%	-	-	50%	50%	-	-

Berdasarkan data angket respon siswa diatas, terdapat peningkatan signifikan pada kategori setuju (S) dari uji terbatas hingga uji produk, dengan persentase mencapai 64% hingga 100%. Sehingga kesimpulannya bahwa video animasi telah disampaikan pada siswa serta berhasil dan diterima dengan baik oleh mereka.

3.2. Diskusi

3.2.1. Tahap Proses Pengembangan Media dengan Bantuan Konsep CTL dan Indikator Berpikir Kritis

Pembuatan media ini menggunakan bantuan aplikasi *canva* dilakukan berdasarkan sintaks model CTL melalui tahapan penelitian metode R&D berdasar pada model Borg dan Gall. Tahapan ini dimulai dengan menganalisis kebutuhan, merencanakan produk, mengembangkan versi awal produk hingga menghasilkan produk akhir yang siap digunakan dalam proses belajar.

Penerapan model Borg dan Gall memungkinkan produk yang dibuat disesuaikan dengan kebutuhan siswa melalui proses perbaikan terus-menerus. Selain itu, menyisipkan sintaks model tersebut ke dalam media video animasi diharapkan dapat memberikan kemudahan siswa dalam menerima materi pembelajaran karena materi tersebut disesuaikan dengan kegiatan yanag ada dalam kehidupan sehari-hari.

Sejalan dengan peneliti Chrilda Putri Abdi et.al., (2024), Rohmaini et. al., (2020) serta Fatimah Aulia dan Jasmidi (2024), ketiga penelitian mendukung bahwasannya pembelajaran yang di bantu oleh media dan dikaitkan dengan kegiatan sehari-hari efektif untuk disampaikan karena dapat memberikan kemudahan siswa dalam berpikir sesuai materi yang diajarkan dan menerima manfaat dari materi tersebut. Selain itu juga penelitan mereka mendukung bahwa penelitian menggunakan metode R&D model Barg and Gall dapat memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian karena indikatornya yang jelas dan mudah dipahami.

3.2.2. Kelayakan Penggunaan Media yang Dikembangkan pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar.

Kelayakan video animasi yang dikembangan menggunakan bantuan *canva* dihasilkan dari data validasi yang peroleh dari para validator ahli. Berdasarkan temuan hasil dari para validator masuk dalam kriteria sangat layak menunjukkan bahwa media yang dibuat memenuhi berbagai aspek seperti kualitas isi materi, kejelasan bahasa yang digunakan, desain tampilan visual, kemampuan suara, cara penyampaian informasi, serta tingkat kemudahan dalam penggunaannya.

Selain itu, penerapan sintaks CTL dalam pembelajaran melalui media tersebut dapat mengaitkan siswa dengan materi yang diajarkan dengan kehidupan nyata sehingga materi pelajaran menjadi lebih mudah dimengerti serta menarik untuk dipelajari.

Penelitian terdahulu seperti Hapsari & Zulherman (2021), Putri et al., (2022), serta Dhara Atika Putri et al., (2025) mendukung bahwasanya memilih produk video animasi merupakan media yang memiliki tingkat kelayakan yang baik pada penerapan materi di kegiatan pembelajaran alasannya video berbentuk animasi dapat menarik perhatian siswa karena terdapat animasi-animasi menarik dan menyenangkan.

3.2.3. Efektifitas Media Video yang Dikembangkan pada Pembelajaran yang dilakukan pada Sekolah Dasar Khususnya Kelas III

Bukti keefektifan penggunaan media video animasi yang dibuat dengan bantuan aplikasi *canva* terlihat dari peningkatan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik yang diuji melalui tes tertulis baik dari pretest maupun posttest, respon siswa terhadap media, pengolahan uji-uji yang digunakan serta perhitungan nilai rata-rata. Peningkatan dari hasil pengolahan data-data tersebut menunjukkan bahwa

Journal of Elementary Education E-ISSN: 2614-4093
Volume 09 Number 05, September, 2026 P-ISSN: 2614-4085

media yang dikembangkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran sekaligus mendapatkan keterampilan berpikir kritis.

Peningkatan kemampuan tersebut terjadi karena penggunaan media video animasi yang hasilkan dengan bantuan *canva* disisipkan sintaks CTL yang memberikan berbagai permasalahan yang relevan dengan kegiatan nyata siswa. Dengan menyisipkan masalah yang terkait dengan situasi nyata, diharapkan mereka dapat mengidentifikasi informasi yang relevan, menganalisis permasalahan, memilih metode penyelesaian yang tepat, memamparkan alasan, serta memuat kesimpulan. Aktivitas yang dijalani tersebut berperan penting dalam mencapai keberhasilan kemampuan berpikir kritis, yang diukur melalui indikator -indikatornya.

Selain itu, penggunaan audiovisual dalam video animasi mengarahkan peserta didik paham pada konsep-konsep yang sebelumnya sulit dipahami karena sifatnya yang abstrak, menjadi lebih jelas dan nyata. Saat siswa mengerti hubungan antara materi pelajaran dengan keadaan nyata akan lebih mampu berpikir logis dan mengambil keputusan yang tepat. Ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan ini bukan saja tentang pemanfaatan penggunaan media yang digunakan, namun disebabkan berdasarkan penerapan sintaks CTL sehingga siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian terdahulu yang mendukung yaitu Anis Khoirunnisa et. al., (2025), Andar Ricca et al., (2024), serta Guslyanto dan Sartono (2025). Mereka menemukan bahwa dengan memanfaatkan media berbantuan *canva* yang dipadukan dengan sintaks ctl serta indikator-indikator berpikir kritis menghasilkan kegiatan yang menyenangkan. Sehingga, media video berbentuk animasi berbantuan aplikasi *canva* dan menyisipkan sintaks CTL cukup efektif dalam menumbuhkan kemampuan siswa terhadap berpikir kritis siswa di kelas III SD.

4. Kesimpulan

1. Proses pembuatan media dilakukan dengan metode penelitian RND berdasarkan model Borg dan Gall yang dibatasi menjadi 7 tahapan.
2. Perolehan data hasil validasi dari para validator ahli memperoleh tingkat kelayakan media sangat layak, sehingga dapat pergunakan sesuai kebutuhan di sekolah.
3. Tingkat efektivitas media terlihat dari meningkatnya nilai dari pretest dan posttest yang terjadi pada semua tahapan pengujian. Hasil perhitungan N-Gain dalam uji terbatas, uji luas, dan uji produk berada dalam rentang 57% hingga 66%, dengan kategori cukup efektif.
4. Hasil respons siswa terhadap media menunjukkan persentase sesuai dengan kriteria penilaian, yaitu sangat setuju sebesar 36% hingga 70%, dan setuju mencapai 64% hingga 100%. Dengan demikian, respons siswa menunjukkan tingkat setuju yang cukup baik, sehingga media tersebut dapat dipertimbangkan sebagai media pembelajaran.

Saran

1. Penelitian selanjutnya dapat melanjutkan objek penelitian ini pada materi, jenjang serta model pembelajaran yang lebih bervariasi.
2. Penelitian berikutnya bisa menambahkan fitur-fitur yang bervariatif, seperti kuis atau permainan.

5. Referensi

Abdi, G. C. P., Mutmainnah, M., Pratama, M. A., Sitanggang, C. E., Handayani, N. T., & Risdalina, R. (2024). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Menggunakan Canva pada Materi Energi dan Perubahannya untuk Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*, *3*(1), 61-70.

Al Fatih, F., Lubis, N. P., Hsb, K. N., Zulpan, Z., & Arianto, A. (2026). Konsep Homogenitas dan Normalitas dalam Statistik serta Teknik Pengujiannya. *Educational Journal*, *1*(3), 805-817.

Fatimah Aulia, & Jasmidi. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Canva Menggunakan Pendekatan CTL pada Materi Asam Basa*. *Vol. 5*(No. 1).

Guntara, Y. (2021). Normalized gain ukuran keefektifan treatment. *Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, *74*(10), 917-922. Https://Doi.Org/10.1119/1.2213632

Guslyanto, R., & Sartono, S. (2025). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas V Sekolah Dasar. *Indo-Mathedu Intellectuals Journal*, *6*(5), 7506–7518. Https://Doi.Org/10.54373/Imeij.V6i5.3948

Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal basicedu*, *5*(4), 2384-2394. Https://Doi.Org/10.31004/Basicedu.V5i4.1237

Irawan, T., Dahlan, T., & Fitrianisah, F. (2023). Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *7*(01), 212–225. Https://Doi.Org/10.36989/Didaktik.V7i01.738

Jaya, P. (2021). Pengembangan materi ajar dasar listrik dan elektronika berbasis Canva di SMK Negeri 5 Padang. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*. http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/index

Kismatun, K. (2021). Contextual teaching and learning dalam pendidikan agama Islam. *Teacher: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, *1*(2), 123-133.

Kuswandono, D. P. (2019). Analisis Pengaruh Halangan Tembok Terhadap Wireless Access Point Dengan Metode Paired-Sample T Test. *Jurnal Gerbang STMIK Bani Saleh*, *9*(2).

Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, *1*(1), 43-50. https://jurnal.insanmulia.or.id/index.php/jser/

Putri, D. A., Putri, S. R., & Kharisna, F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantu Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, *5*(4), 5024-5035.

Ratnaningrum, W. A. (2022). Dasar-dasar yuridis sistem pendidikan nasional. *Educational Technology Journal*, *2*(2), 22-28. https://doi.org/10.26740/etj.v2n2.p22-28

Rohmaini, L., Netriwati, N., Komarudin, K., Nendra, F., & Qiftiyah, M. (2020). Pengembangan modul pembelajaran matematika berbasis etnomatematika berbantuan wingeom berdasarkan langkah borg and gall. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, *5*(2), 176-186. https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/teorema/article/view/3649

Septi, R., Nugroho, A. A., & Saputra, B. A. (2022). Pengembangan video pembelajaran digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. *Jurnal Kualita Pendidikan*, *3*(2), 81-86. https://doi.org/10.51651/jkp.v3i2.249

Setiawan, B. (2025). Pengembangan Media ULTAMA (Ular Tangga Matematika) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas 4 Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(01), 269-283.

Slamet, F. A. (2022). Model penelitian pengembangan (R n D). *Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang*.

Trisiana, A. (2020). Penguatan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui digitalisasi media pembelajaran. *Jurnal pendidikan kewarganegaraan*, *10*(2), 31-41.

Wati, D. R., & Wasono, E. (2024, August). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (Vol. 2, pp. 271-280).

Wulandari, W., & Warmi, A. (2022). Kemampuan berpikir kritis siswa dalam menyelesaikan soal pisa konten change and relationship dan quantity. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, *7*(2), 439-452. https://doi.org/10.25157/teorema.v7i2.7233

Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode penelitian pengembangan (rnd) dalam bimbingan dan konseling. *QUANTA: Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan*, *5*(3), 111-118. *5*(3). https://doi.org/10.22460/q.v2i1p21-30.642